Laborator 2

-EGC-

**I**

Constanta funcției “MatrixMode.Projection” are valoarea 5889 și nu se poate modifica.

**III**

1. Termenul de viewport se referă la regiunea poligonală de viziune în grafica pe calculator. În general, acest termen este utilizat pentru afișaje pe dispozitive mobile, cum ar fi smartphone-uri și tablete.
2. Conceptul de ”frames per second” se referă la numărul de cadre încărcate de placa video și afișate pe ecran într-o secundă.
3. Metoda ”OnUpdateFrame” actualizează poziția obiectelor și este rulată la fiecare cadru.
4. Modul imediat de randare este un model de design al API în librăriile grafice. Randarea este o fotografie rezultata in urma procesarii computerizate a unui model 3D, model ce va integra toate detaliile proiectului
5. Ultima versiunea de OpenGL care accepta modul imediat este OpenGL 3.5.
6. Metoda ”OnRenderFrame” conține informații de timing pentru randare și este controlată de modulul logic din metoda ”OnUpdateFrame”.
7. Metoda ”OnResize” rulează de fiecare dată când fereastra își schimbă dimensiunile. Aceasta trebuie să ruleze cel puțin odată pentru a încărca dimensiunile ferestrei în momentul rulării programului.
8. Parametrii metodei ”CreatePerspectiveFieldOfView()” sunt: “fieldOfView” (câmpul de vizualizare în direcția Y), “aspectRatio” (raportul lungime împărțit la lățime), “nearPlaneDistance” (distanța până la cel mai apropiat plan), “farPlaneDistance” (distanța până la cel mai depărtat plan).